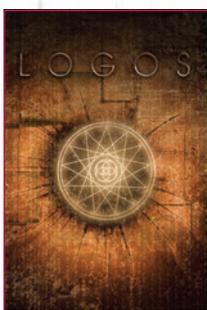




LOGOS

LANGUAGE ORIENTED GAMING OPERATING SYSTEM

AU COMMENCEMENT, IL Y AVAIT LE VERBE, ET LE JEU FUT !



Logos

Type : jeu sans hasard, jeu narratif, jeu du Mot
Auteurs : Mathias D'aval, Boris Sirbey, Cyril Blin, d'après un concept de Manuel Rabaté.
Illustrateurs : Boris Sirbey.
Éditeur : Les XII Singes.
Disponibilité : En ligne et en boutique.
Genre : Ésotérique, narratif, systémique.

TRAITS

Background :

- Contemporain fantastique
- Une campagne *Demiurgia*, la campagne des Lettres-Mères vendue séparément

Gameplay :

- Des cartes à jouer, des mots.

Produit :

- 208 pages couleur avec un scénario d'intro
- Un jeu à accessoires disponible en VPC : un deck pour chaque joueur et un autre pour le MJ (seul indispensable !), un bloc de feuilles de PJ et un plateau Losange.
- Un écran du MJ vendu séparément avec la campagne

Language Orien... quoi ?

Logos est à la fois un système de gestion de la magie du Verbe, la magie en elle-même, et un univers.

Tout est dans le titre, *Logos* est un jeu de mots. Tout d'abord parce que le *Logos* est un concept philosophique et ésotérique connu, souvent présent dans nombre de jeux de rôles. La Parole, parfois le Réel, parfois transfigurer le Réel par la Parole, ce qui est le cas dans le jeu.

Ensuite parce que *Logos* est un acronyme qui pourrait se traduire par « Système d'Exploitation Ludique Basé sur le Langage ». En somme, pour verser dans la métaphore informatique, un plug-in ludique qu'on viendrait connecter sur un autre jeu pour y intégrer au choix tout son *lore*, un système de gestion de la magie en général, uniquement la magie des mots. La justification est simple : tous les jeux, tous les univers sont faits de mots, et au commencement des mots était le *Logos*. C'est le Magiverse.

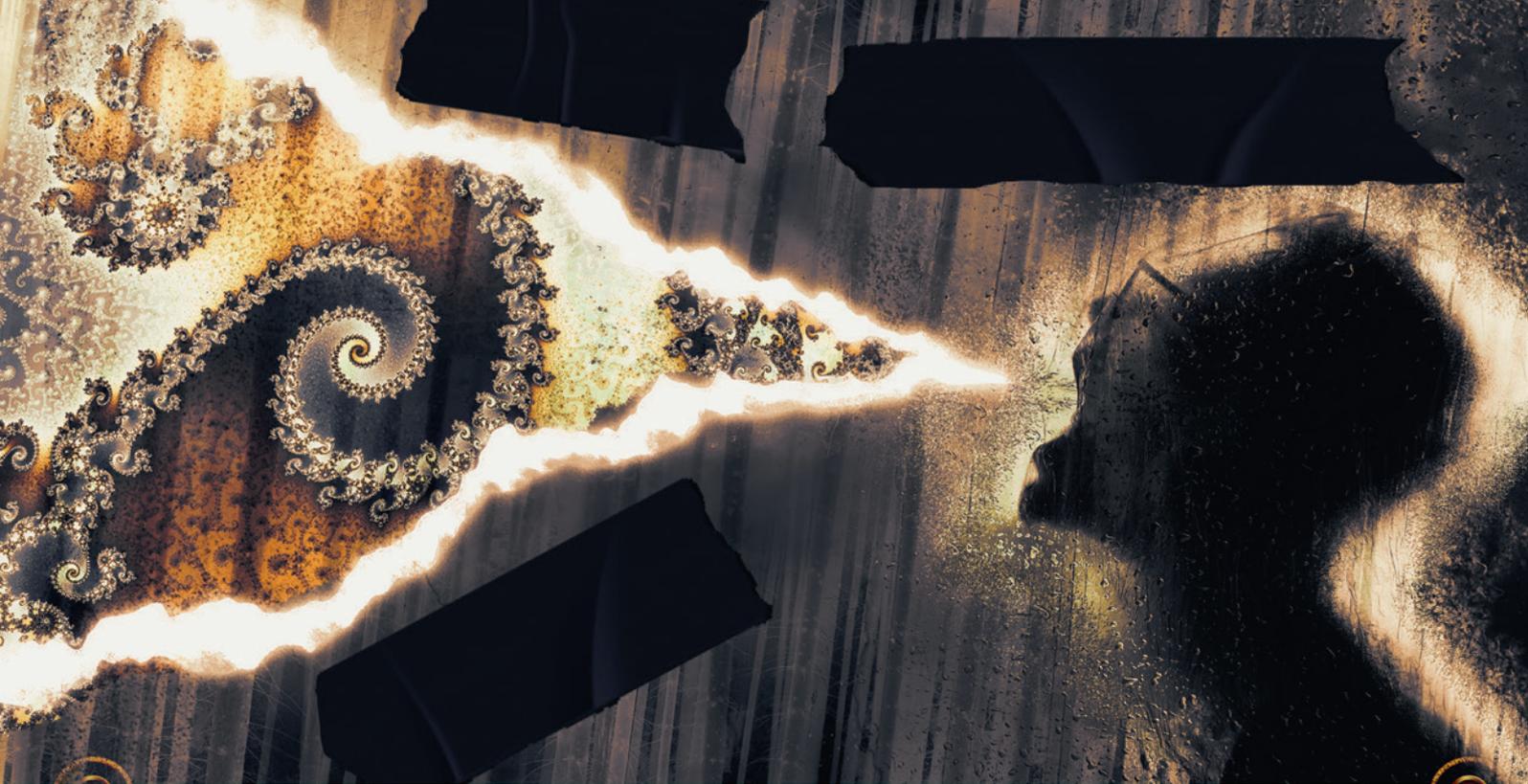
Tout cela se joue avec des cartes de jeu classique. Ces dernières sont présentes dans à peu près tous les foyers mais sont, historiquement, également utilisées pour la divination et la prestidigitation, ce qui les relie déjà à une forme de magie quotidienne.

Créer son Verbemage

Toutes les Genèses débutent par le Verbe, il en va de même pour un PJ : le joueur doit choisir le Clairnom de son personnage, son Vrai Nom, celui qui fait que sa nature profonde existe, et ce qui fait qu'on peut avoir du pouvoir sur lui. Ce Clairnom, communiqué au MJ, est inscrit sur l'un des deux jokers du paquet du joueur et rejoindra sa main ultérieurement. La création peut commencer.

La fiche de PJ est assez simple. Passées les informations civiles (nom, genre...), on arrive au Losange. A chaque angle de cette figure géométrique, le joueur dispose une carte de chaque Couleur qui déterminera ses points forts et son domaine de prédilection. Chaque couleur sera associée à une loi cosmique, un élément naturel, un ensemble de compétences et enfin un avantage tactique et magique.

- Les **piques** pour le Langage. Associés à l'air, leurs caractéristiques sont de l'ordre de l'intellect. En outre, les piques déterminent la puissance magique. Plus la valeur du pique est élevée, plus le PJ peut utiliser des mots différents dans son sort.
- Les **carreaux** pour la Vibration. Associés à la terre, au métal, les carreaux jouent sur les caractéristiques physiques. La valeur de carreau est un indicateur de santé et



permet de savoir combien de sorts le PJ peut lancer.

- Les **trèfles** pour la Dégradation. Liés au feu, leurs caractéristiques tournent autour de l'habileté et la chance. C'est également la couleur qui permet de calculer l'initiative du tour de jeu.
- Les **cœurs** pour l'Équilibre. Liés à l'eau, on va jouer sur le charisme, l'intuition, mais également l'empathie. C'est avec les cœurs que l'on perçoit la magie, que l'on calcule le nombre de mots disponibles et qu'on calcule sa récupération magique.

La somme des valeurs du Losange permet de calculer le niveau (la puissance) du Verbemage. Il y a treize niveaux, comme pour le jeu de cartes, allant dans l'ordre croissant de l'As au Roi.

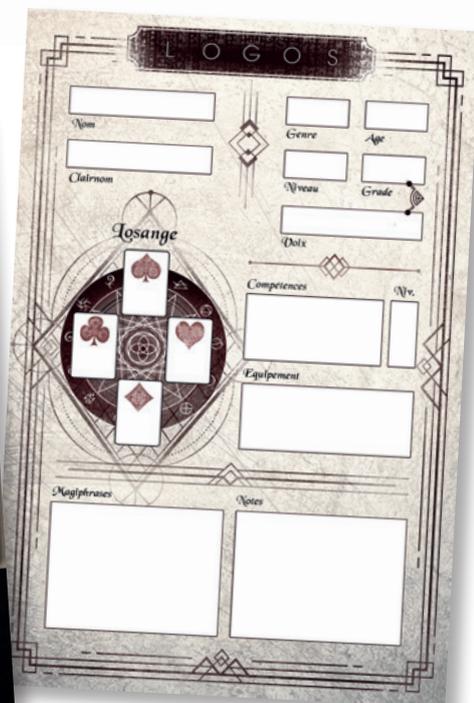
Une fois la salade de points touillée, le joueur rajoute une ou deux Compétences, un équipement sommaire, un encart de notes (origines, particularité...).

Deux cases sont intéressantes à commenter : la Voix, la spécialité ésotérique du PJ qu'il arpentera plus tard, et les Magiphrases, des sorts que le PJ utilise fréquemment avec son lexique de départ.

Jouer sur les mots

Le PJ nouvellement créée va ensuite sélectionner dans son jeu de cinquante cartes (quatre sont immobilisées sur le Losange)

cinq cartes sur lesquelles il inscrira à chaque fois un mot au marqueur permanent. Ce sont ses premiers Magimots. Il faudra évidemment choisir soigneusement la valeur de la carte et la couleur (plus il existe d'affinité entre le Magimot et la symbolique de la couleur, mieux ça fonctionne). Enfin, le PJ choisira deux Magimots supplémentaires liés à l'origine du personnage (par exemple Ferler et Drisse pour un ancien marin).



▲ La feuille de personnage

◀ Le plateau de jeu



Ce lexique atypique ajoutera une coloration au style de jeu du PJ et une petite difficulté supplémentaire.

Même si les Magimots peuvent être pris au hasard (une table de sélection aléatoire est disponible à la fin du livre), il est plus intéressant de choisir un lexique qui corresponde à l'origine du personnage.

Il faudra correctement alterner les natures grammaticales et probablement jouer sur la polysémie pour accroître le champ des possibles lexicaux.

- Les **noms** peuvent être déclinés en nombre et au sein de leur famille (sorcier, sorcière, sorcellerie...);
- Les **adjectifs** peuvent être déclinés en genre, en nombre et sous leur forme adverbiale;
- Les **verbes** peuvent être déclinés en genre, en modes, en temps et en formes.

Avec tout cela, on est fin prêts. Un peu de multiplications permettent de préparer la main du personnage :

- La valeur de cœur x 2 donne le lexique, le nombre de Magimots dont dispose le PJ.
- La valeur de carreau x 3 donne le registre,

le nombre de cartes que le PJ peut avoir dans sa main. Les cartes « neutres » pourront servir de Magiliens (articles, pronoms, déterminants, prépositions).

- La valeur de pique indique le souffle, le nombre de mots (Magiliens compris) qu'un PJ peut utiliser dans sa Magiphrase. Les cartes qui ne sont pas dans la main vont dans une réserve et ne seront pas utilisées de la partie.

Fin de création. Le joueur a devant lui son Losange, avec au centre le joker où est inscrit son Clairnom, sa réserve, son registre et une zone de défausse. Même si elles contiennent un Magimot, il est impossible de jouer ou déplacer les cartes du losange.

Notons que le livre de base propose des petites scènes pour créer les personnages et leur Logophanie (leur éveil au Logos) : séance de spiritisme, trip sous acides, expérience de mort imminente, rite initiatique, il y en a pour tous les mondes et toutes les ambiances.

De même, un scénario introductif, « Le Centre », permet d'introduire les PJ dans l'univers par une création de leur personnage progressive.



Lancer un sort

Un lancer de sort ressemblera fort à un tour de jeu de JdR classique : le PJ annonce son intention, suite à cela le MJ annonce un seuil de difficulté, quantitatif ou approximatif, ou garde le silence et invite son joueur à agir.

Ce dernier prend sa main et dispose ses Magimots, qu'il lie avec des Magiliens. La somme des cartes des Magimots donnera la puissance du sort, limitée par la puissance initiale du Verbeimage. Si un Magimot essentiel (par exemple Feu pour le sort préféré de la plupart des *dungeon crawlers*) est manquant, le sort sera inopérant ou pire, aura un effet inattendu, laissé à la discrétion du MJ. On vérifie ensuite si son sort est suffisamment efficace pour dépasser le seuil de réussite, et le MJ résout.

Dans un monde merveilleux, il y a le bon nombre de Magiliens et les Magimots sont correctement employés. Dans un monde plus réaliste, le joueur a composé avec les moyens du bord et a enlevé quelques Magiliens (« je / brûle / ... / obstacle »), ou utilisé des Magimots approximatifs (« Mais siiii, « feu » et « lumière » c'est pareil. »). Le MJ appliquera des malus pour les différentes approximations commises par l'orateur imprécis. Des malus peuvent également être appliqués si le rôle-play du joueur laisse à désirer, si le PJ a eu besoin de murmurer sa Magiphase, s'il y avait un boucan d'enfer durant la scène... Bref, la cuisine habituelle du meneur. Enfin, si le PJ a écrit le Magimot « feu » sur une carte cœur, il y a des chances que les effets soient accompagnés de malus, cette couleur étant associée à l'eau.

Plus le sort est puissant, plus il entraîne de la fatigue, c'est-à-dire un nombre de cartes à défausser de sa Magiphase. S'il n'y a plus de cartes, le joueur doit enlever des cartes de sa main. S'il ne peut pas payer le prix, il perd connaissance.

Les cartes défaussées se récupèrent en se reposant, à une vitesse qui varie en fonction de son score de cœur sur son Losange (sans doute que Rodrigue se remettait très vite).

Le PJ est invité à négocier ou proposer des éléments de détails qui viendraient amplifier l'effet de son sort. On peut citer en exemple



d'utiliser un « 6 » pour « scier » (avec un jeu sur la paronymie), ou, plus prosaïquement, un effet particulier lié à la Voix du PJ.

Si, à la place d'un neutre « je », le PJ utilise son Clairnom, il gagnera en bonus son niveau dans l'action, mais cela n'est pas sans conséquence : certaines Voix seront capables, même à distance, d'entendre le Clairnom et le réutiliser contre le joueur. Qui plus est, les Clairnoms étant puissants, le PJ sera fatigué plus rapidement.

Comme la parole est magie, les Magimots peuvent également être employés lors d'un discours. Il ne s'agira pas là de jeter un sort à proprement parler, mais plutôt de donner du poids à ses mots au bon moment, à la discrétion du MJ. C'est l'occasion de créer de belles scènes et d'éviter le triste « j'ai fait un 18 à mon dé, donc je fais un grand discours héroïque où j'harangue les foules ». Cet effet rhétorique apparaîtra dans toute scène sociale (séduction, négociation, interrogatoire...).

NOMMÉ POUR LE GRAAL D'OR 2023

Même s'il n'a pas remporté le fameux Graal d'or, *Logos* s'est fait remarqué et faisait parti de la *shortlist 2023*, dans la catégorie « Création Francophone ».





En dehors de la magie

Handicaps divers

Le Losange sert de points de vie au PJ. S'il reçoit une blessure de 3, cela veut dire qu'il doit recouvrir sa carte carreau de la carte correspondante (de « 7 » il passe à « 4 »...). Si malheureusement cette carte n'est pas disponible (si elle est dans la main ou dans la défausse), il doit mettre la valeur inférieure disponible. Si le PJ tombe à « 0 », il est mis hors jeu. Bien évidemment, les autres couleurs peuvent être touchées selon le type de blessure.

Diminuer le losange diminue également la puissance : un joueur qui reçoit une blessure psychique (en pique) perd en souffle : il pourra utiliser moins de mots dans ses Magiphrases.

Il n'y a pas que la magie dans la vie...

Si vous utilisez *Logos* comme univers et pas simplement comme système de magie, vos actions non magiques seront déterminées par votre Losange (les piques quand il faut réfléchir, les carreaux pour encaisser, taper, pousser, les cœurs pour le social et les trèfles pour jouer au rôleur/voleur/monte-en-l'air/insérer nom de classe basée sur l'agilité).

Il existe une liste de compétences non magiques. Si l'action entreprise est liée à une de ces compétences, la valeur du losange correspondant est confrontée au seuil de difficulté.

Si le PJ possède une valeur supérieure ou égale à la difficulté, il réussit automatiquement. Si en revanche la valeur n'est pas assez élevée, il défausse autant de cartes de sa main que le différentiel x4 (ça fatigue d'enfoncer une porte quand on pèse 30 kg...). Il vaudra peut-être mieux utiliser un sort, ça sera moins fatigant mais plus risqué.

Évoluer

Sans surprise, évoluer dans *Logos* signifie renforcer sa maîtrise de la langue. Comme beaucoup de jeux ésotériques de bon cru, la progression passe par l'initiation. Comme disent les vieux sages, ou les MJ riant de

la déconfiture de leurs joueurs : le voyage compte autant que la destination.

Parfois, le progrès ne viendra pas du joueur, mais d'un artefact récupéré dans quelque temple obscur au milieu de la jungle. Un Verbobjet se présente sous la forme d'une carte tirée du jeu du MJ sur laquelle il aura inscrit un ou plusieurs Magimots en lien avec l'effet désiré. Plus c'est gros, plus ça fatigue, et plus c'est puissant, moins on arrive à s'en passer. Sans doute que l'Anneau Unique est un Verbobjet incroyable, mais... Dans quel état ça a mis ce pauvre Sméagol !

Améliorer le Losange jouera sur la puissance, le registre ou le souffle du joueur et est à doser avec modération.

L'apprentissage de Magimots est l'axe de progression le plus intéressant et doit se faire au travers d'une initiation et d'une expérience particulière. Si un joueur apprend un mot à la va-vite, celui-ci sera pour la suite affaibli et ne pourra être exploité à son plein potentiel. L'apprentissage doit être la conséquence d'actions fortes, réussies ou subies. Proposition intéressante, le MJ pourra également imposer un mot, selon les mésaventures ou traumatismes du joueur, voire un tic de langage qui serait revenu trop souvent.

Imposer des mots a l'attrait de pousser les joueurs à faire avec ou chercher à effacer ou permuter les mots de leurs cartes. C'est faisable mais coûteux car cela affaiblit la valeur de la carte ainsi modifiée.

Enfin, dernière amélioration possible, les Voix, que l'on pourrait appeler dans d'autres univers des classes, des arcanes, des métiers, des spécialités...

Elles peuvent être accessibles à la création, apprises en jeu, voire durant la campagne *Demiurgia*. Chaque voix s'accompagne d'une histoire particulière et de nouvelles règles spécifiques, une façon d'approfondir le rôle-play du personnage tout en laissant la porte ouverte à la création de sociétés ou groupes secrets et les luttes intestines qui les accompagnent inévitablement.

Quelques exemples :

- **Les Alchiverbes** : savant mélange de Nicolas Flammel et des Bene Gesserit, les

Alchiverbes transmutent leurs cartes, ils changent leurs valeurs ou leurs couleurs.

- **Les Briseverbes** : inspirés de Shiva, le Joker, Atila, ils considèrent que la transformation naît de la destruction. Ils altèrent (plier, griffer, brûler, déchirer) leurs cartes pour amplifier leurs sorts.
- **Les Conteverbes** : ce sont les artistes, Baudelaire, Mozart, Villon. Ils peuvent utiliser les homonymes sans malus, gagnent des bonus s'ils jouent de prosodie, décorèrent leurs cartes pour les rendre plus puissantes (même si ce faisant, ils les orientent).
- **Les Mnémoverbes** : archivistes en puissance et en acte, ils peuvent écrire plusieurs Magimots sur leurs cartes.

Bon, ce Magiverse, c'est quoi ?

Au commencement, la soupe originelle, le Paradigme, et à sa source, le Logos. Le Paradigme en s'étendant a donné treize vibrations différentes, treize Voix.

Un jour, cataclysme cosmique, une partie de la Tambouille universelle s'est coupée du Logos, s'est manifestée physiquement, et a donné le Syntagme.

Ainsi, naît le concept d'Aphasie : plus un monde est proche du Logos, plus il est possible d'y utiliser le Verbe pour modeler la réalité.

Dans le but de créer un groupe où tous les Verbemages puissent se réunir, les premiers mages ont créé le Nexus dans un des plans du Paradigme.

Les plans de réalité

Paradigme

- I Logos
- II Lettres-Mères
- III Mots-Racines
- IV Phrases Premières
- V Récits Originels
- VI Livres-Mondes

Syntagme

- VII Hyperbole
- VIII Assonance
- IX Allégorie
- X Métaphore
- XI Dissonance
- XII Antithèse
- XIII Aphasie





Ainsi, dans le Syntagme, le Nexus tente de faire vibrer à nouveau les mondes pour les rapprocher du Paradigme et s'oppose à une organisation, la Main, qui cherche au contraire à maintenir et agrandir l'Aphasie.

Le Paradigme

Le Paradigme est un environnement de magie pure, accessible uniquement aux éveillés. Ce n'est pas un environnement physique, voyons plutôt cela comme le code de la Matrice. C'est un lieu hautement malléable par les pensées et émotions. Il est composé de six plans :

- **Le Logos** : ineffable et inaccessible, le Logos est la source de toute réalité.
- **Les Lettres-Mères** : ces treize lettres sont les différentes émanations du Logos et chacune est liée à une des quatre lois du Logos. Certains pensent qu'elles sont l'origine du premier langage et qu'elles seraient conscientes. Elles sont également inaccessibles.
- **Les Mots-Racines** : les treize premières lettres ont donné les treize premiers mots à partir desquels les mondes et les choses deviennent intelligibles. Chaque carte du *deck* du MJ contient 2 mots-racines. Un être qu'y accéderait au plan AMOUR se verrait submergé par une vibration pure d'amour.
- **Les Phrases premières** : lorsque les mots-racines se mélangent, on obtient



des principes fondateurs de différents mondes. Un mode de jeu qui s'inspire de cette idée est proposé. Si les mots-racine FEU, TERRE et MÉLANGER s'associent, on obtient « le feu et la terre se mélangent », donc un monde composé majoritairement de volcans. Les plus puissants Verbemages ont accès à ce plan. On raconte même que certains ont modifié certaines Phrases...

- **Les Récits originels** : lorsque les phrases se combinent, on accède à la narration, à la création d'événements.
- **Les Livres-Mondes** : ce plan est la résultante de la construction de tous les plans précédents. Lorsque suffisamment de Récits originels se sont associés dans un Livre-Monde, ce dernier finit par basculer dans la réalité (la Matrice est prête...). Un sort lancé par un Verbemage modifie le code-source du Livre-Monde où il se trouve.

Côté Syntagme

Le Syntagme est la partie incarnée du Magiverse, lui aussi réparti en six plans différents

- **L'Hyperbole** est le plan le plus proche du Paradigme. La réalité est physique mais fortement marquée et influençable par la magie.
- **L'Assonance** est un plan où les éléments du langage vibrent particulièrement bien ensemble. Les conflits sont rares et les Verbemages nombreux.
- **L'Allégorie** est un plan où les Verbemages sont minoritaires. Le merveilleux y abonde cependant. C'est un plan où l'heroïc fantasy se joue fort bien.
- Dans le plan de la **Métaphore**, il existe un sentiment de séparation entre la conscience et le réel. La magie y est superstition, mythe. La Terre fait partie de ce plan.
- Les mondes issus de la **Dissonance** sont particulièrement bien investis par la Main. La technologie et les IA y sont omniprésents.
- Dans le plan de l'**Antithèse**, le Logos et donc la magie sont presque inexistants. La pensée est matérialiste, déterministe et centrée sur le premier degré des choses.



Aphasie et Nexus

L'Aphasie est à la fois un lieu et un concept. C'est un lieu où tout déplacement est impossible, puisque le Verbe est action, mais c'est également le fait d'avoir moins bien accès au Logos.

Quant au Nexus, c'est un lieu artificiel, créé par des mages dans le plan des Récits originels. C'est un Phare dans le Paradigme où se trouve l'Arcaneum, où se trouve le Conseil Jedi (comment ça, c'est pas la bonne licence ?). Le Nexus a été fondé par les treize Primo-Rétheurs, les fondateurs des treize Voix. Quant à l'Arcaneum, c'est une assemblée de sages et de savants qui discutent pour savoir qui a raison sans jamais prendre de décision.

Côté factions

Logos propose quelques factions. La plus importante est La Main, sorte d'Empire Galactique sous Palpatine, opposé au Logos. Plus puissante organisation du Syntagme, son QG est le monde d'Agathon et s'appuie principalement sur la technologie et les IA. Installée principalement sur les mondes où l'aphasie est forte, elle intègre de force les rares Verbemages à s'éveiller. Ces derniers, présentés comme une police hyper-technologique, sont contrôlés via une puce électronique. Les mensonges de la Main ont par ailleurs donné naissance aux Simulacres, une poignée de fanatiques technophiles persuadés que l'Univers n'est qu'un programme informatique dont il faudrait trouver le code-source.

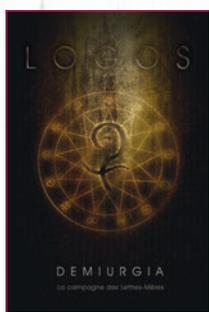
Opposés violemment à la Main, des oligarques suprémacistes, élitistes convaincus

LES JEUX DU VERBE

Des jeux qui font du Verbe une magie sont nombreux, à raison. Après tout, le JDR explore déjà le pouvoir performatif de la parole : nos personnages et nos aventures existent car nous les verbalisons.

Parmi eux, il faut avant tout citer *Ars Magica* (1997), *Mage : L'Ascension* (1993) et *Mage : l'Éveil* (2005) car ce sont les références qui ont inspiré *Logos*. Les créateurs du jeu ont récupéré le postulat que la magie est une formulation de phrases structurées d'*Ars Magica*, puis l'idée qu'un système de croyances modèle la réalité de *Mage*.

Proposons entre autres *Les Héritiers* (2021) dont la magie du Grand Langage est un élément essentiel de l'univers et ses intrigues et une forme de magie dont les personnages auront à se saisir à un moment ou un autre. Une occasion de tester *Logos* en *plug-in* ?



Demiurgia



Deck du Maître



Deck du Joueur

recherchent à préserver le Logos, mais seulement pour ceux qui le valent bien. Injectez une petite secte de fanatiques de l'Apocalypse, des Épilogistes, Saupoudrez de quelques Verbermages-maçons qui explorent le Logos au sein d'une quête ésotérique, des anarcho-libertariens et cela donne un bel ensemble de courants et idéologies prêts à se sauter à la gorge au moindre PJ actif dans les parages.

Entrer dans le Logos : *Le Centre et Demiurgia*

L'univers et la mécanique qui le sous-tendent sont atypiques et peuvent être désorientants. Les créateurs du jeu en ont conscience et proposent pour leurs joueurs un scénario introductif, *Le Centre* et une campagne en quatre actes, *Demiurgia*.

Le Centre est la porte d'entrée dans Logos, c'est un scénario sur une ambiance contemporaine de type plutôt thriller dans laquelle les personnages, aux mains d'un Centre qui fait des expérimentations douteuses, vont s'éveiller au Logos et créer progressivement leurs PJ.

Le premier acte de *Demiurgia*, qui suit les événements du *Centre*, envoie les PJ dans le passé et leur fait effleurer les enjeux des conflits entre le Nexus et La Main.

Suite au premier acte, les PJ vont vivre une expérience initiatique inspirée de la descente de Dante aux enfers. Au cours de cette dernière, les PJ vont, de salle en salle, être mis face à des situations et des problèmes dont la résolution permet d'effleurer le fonctionnement et la philosophie derrière chaque Voix. Au terme de cette initiation intense, les PJ pourront choisir la Voix à laquelle ils adhèrent. Dans le troisième acte, les PJ, fraîchement recrutés, sont envoyés dans un monde contrôlé par la Main. Le scénario, d'ambiance futuriste et dystopique, permettra de se confronter au fonctionnement désincarné et froid de l'organisation qui a juré la perte du Logos.

Enfin, le troisième acte tournera autour du Nexus, de ses guerres intestines et des intrigues entre les Voix et les Rhéteurs.

Au terme de ces aventures, les PJ auront ainsi pu créer leurs personnages, effleurer le Magi-

verse, voyager dans le temps mais également dans l'espace, s'initier à leurs Voix, approcher les deux principales factions de *Logos* et leurs particularités, et voir en actions quelques mécaniques ou procédés, comme le palimpseste, la transposition, l'effet des Magimots dans un discours rhétorique, tout cela en découvrant des époques, mondes et genres divers.

A la croisée des jeux

Puisque *Logos* se veut être un système, le jeu propose une série de modes de jeu pour en explorer les possibilités. On vous les classe du plus mécanique au plus narratif :

- **Le duel** : chaque joueur a son paquet de cartes, des points forts et des points faibles et cherche à surpasser l'autre grâce au lexique à sa disposition et surtout grâce à son imagination. A mi chemin entre le jeu de rôle, le jeu de plateau et le duel de rhétorique, ce petit mode de jeu permet d'explorer et tester le système, ou occuper une demi-heure d'attente au débotté.
- **La création et la résolution de scénarios** : une série de tables aléatoires permet de créer les bases d'un scénario avec son cadre spatiotemporel, son ou ses PNJ au cœur de l'intrigue, l'interaction que les joueurs devront mener, et leur objectif. Avec ou sans concertation selon le niveau de difficulté choisie, les joueurs utiliseront leurs Magimots pour résoudre les défis qu'ils ont à résoudre.
- **La création de monde** : après avoir tiré au hasard 13 Magimots, les démiurges en herbe, qui représentent chacun le concept d'une Lettre-Mère, ont un temps limité pour créer les principes fondateurs de leurs mondes.

Le mot de la fin

Logos sort des sentiers battus en proposant un système sans aléatoire et en le basant sur la force créatrice du langage. C'est une proposition ludique qui mérite qu'on se penche dessus, ne serait-ce que pour se demander ce qu'on pourrait en récupérer dans son propre univers.

Jouer avec les cartes, les disposer, écrire dessus voire les déchirer ou dessiner dessus permet de jouer sur le concret : de même que les mots sont réels, les Magimots le sont également puisque les joueurs les manipulent. Cette matérialité ouvre un champ des possibles qui ne sera limité que par l'imagination des participants.

Les créateurs du jeu ont par ailleurs fait en sorte de toujours être force de proposition sans être restrictifs. Libre à vous de ne récupérer que la mécanique, la magie, le système en entier... Il y a peu de mondes, peu de PNJ, peu de trames narratives pour la simple et bonne raison qu'il est attendu que le lecteur s'empare du matériel mis à sa disposition et se l'approprié. Si le Paradigme, le Syntagme et le Magiverse qui est derrière sont trop complexes ou trop ésotériques, il est également possible de faire comme s'ils n'existaient pas et faire du Logos une magie liée au monde où se trouvent les PJ.

C'est un jeu qui aura les faiblesses de ses forces : puisqu'il n'y a pas d'aléatoire, tout repose sur la capacité imaginative des joueurs et l'aisance qu'ils auront à combiner leurs mots pour arriver à leurs fins. C'est un jeu qui nécessite un dialogue et un esprit ouvert en permanence. Des joueurs débutants ou timides seront en difficulté.

Des joueurs qui cherchent une expérience simulationniste seront déçus du système Logos : c'est une mécanique qui se concentre principalement autour des sorts, et donc plier le réel à ses besoins. Les compétences non magiques sont faites pour être occasionnelles et coûtent tellement cher au joueur qu'il aura presque toujours intérêt à faire une Magiphrase à la place, sauf s'il a déjà défaussé ses Magimots ou s'ils ne sont pas du tout cohérents, même avec beaucoup d'imagination.

Enfin, Logos appartient pleinement à la famille des jeux ésotériques : l'initiation, les questions existentielles, les fausses pistes sont des ressorts de jeux passionnants qui ne plaisent pas à tout le monde.



MARIE-CHARLOTTE
DAMASCO

EXPLORER LE MAGIVERSE

Les créateurs du jeu ayant explicitement annoncé être trans-univers, ils mettent également à disposition un site. Ce dernier, pour le moment, propose des aides de jeu liées à la gamme : un générateur de personnage (pratique quand on veut s'essayer au mode duel ou à la cosmogonie), les fiches de personnages et de magimots, et une version automatisée de la table de création de scénarios disponible à la fin du livre de base.



► <http://magiverse.net>

Peut-être qu'au fur et à mesure du temps d'autres aides viendront pour aider à l'intégration de Logos au sein d'autres mondes, créées par les auteurs ou par les joueurs.

